

# AKTUELL

Sonys großer Shooter

## CONCORD SCHON WIEDER AM ENDE

Das ging schnell! Aufgrund niedriger Spielerzahlen wurde Sonys Multiplayer-Shooter Concord nach nur zwei Wochen aus allen Stores entfernt. Auf der PlayStation sahen die Spielerzahlen wohl alles andere rosig aus. Genaue Zahlen liegen uns nicht vor, da der japanische Konzern hier keine Schnittstelle für den Datenabruf bietet. Anders sieht es bei Steam auf dem PC aus. Und die Zahlen lassen Katastrophales erahnen: Am 4. September jagten sich laut SteamDB nur sage und schreibe 39 Spieler über die Maps. Auch die Steam-Reviews sind nicht beäusend. Fun-Fact: Mit 805 Rezensionen hat Concord mehr Reviews als Spieler auf Steam. Nur 68 Prozent der Bewertungen fallen positiv aus, kritisiert werden vor allem häufige Abstürze und langweilige Maps sowie Spielmodi. Ein Trostpflaster für die 39 Steam-User haben wir aber noch: Die Chancen stehen trotzdem gar nicht mal so schlecht, dass wir Concord in irgendeiner Form wiedersehen. Sony schreibt im Blog-Post nämlich, dass man »Optionen prüfe, unsere Spieler besser zu erreichen«. Das klingt danach, als ob wir vielleicht nicht zum letzten Mal von Concord gehört haben.



Concord hat gerade mal zwei Wochen durchgehalten.

Neues Witcher-Buch

## GERALT KOMMT ZURÜCK

Lange mussten Liebhaber der Witcher-Bücher warten. Bereits 2018 hatte der polnische Autor Andrzej Sapkowski einen neuen Hexer-Roman angekündigt. Danach wurde es aber erst einmal ruhig um das Hexerwerk. Bis im vergangenen Jahr wieder Bewegung in die Sache kam. Nun steht fest: Es kann nicht mehr lange dauern. Denn Sapkowski hat verkündet, dass er ein neues Buch fertiggestellt habe. In einem Gespräch mit dem französischen Instagram-Account Chimères Revue spricht der polnische Autor über das neue Buch. Wörtlich sagt der 76-Jährige: »Wir werden sehen, was als Nächstes kommt. Das kann niemand sagen. Ich habe im Moment keine Pläne. Ich habe das Buch fertiggestellt. Ich habe ungefähr zwei Jahre dafür gebraucht.« Bereits im vergangenen Jahr hatte Sapkowski erklärt, dass es sich um einen eigenständigen Roman handele, der voll und ganz Geralt in den Fokus nehmen werde. Und auch der Release-Termin des Buches steht schon ungefähr fest. Es soll im Winter 2024/2025 erscheinen.

The Witcher 4

## WIE GEHT ES DEM PROJEKT?



Über 600 Entwickler arbeiten gerade an zukünftigen Projekten von CD Projekt.

Vor mehr als zwei Jahren, im März 2022, kündigte CD Projekt an, ein neues Witcher-Spiel zu entwickeln. Nur einige Monate später, im Oktober, sprach man zum ersten Mal über einen Nachfolger von Cyberpunk 2077. Bis heute wissen wir nur sehr wenig über die beiden großen Projekte des Studios, doch jetzt gibt es immerhin ein vielversprechendes Update zum Fortschritt bei deren Entwicklung. Beim halbjährlichen Earnings Call des Unternehmens hat CD Projekt seinen neuesten Finanzbericht vorgestellt. Dabei ging Finanzchef Piotr Nielubowicz auch auf die Fortschritte zu den laufenden Projekten des Entwicklers ein. Zum neuen Witcher, das unter dem Projektnamen Polaris läuft, hatte er Folgendes zu sagen: »Das Polaris-Team, das am nächsten Spiel in der Witcher-Saga arbeitet, hat erhebliche Fortschritte gemacht. Das ermöglicht es uns bald, die Vorproduktion abzuschließen und mit dem Projekt in die Produktionsphase einzutreten.«

In der Vorproduktion arbeiten Entwickler vor allem an Konzepten, Ideen und der generellen Richtung eines Spiels. Erst danach beginnt mit der Produktion der aufwendigste Teil der Entwicklung, der auch am längsten dauert. Zwar ist im Zusammenhang mit dem Produktionsstart nur von einem dehnbaren »bald« die Rede, doch verrät ein Entwickler schon im Juli, dass dieser Schritt noch 2024 erfolgen soll. Da Nielubowicz die »erheblichen Fortschritte« von Polaris betont, scheint das Projekt auf einem guten Weg zu sein. Ein paar Jahre werden wir wohl trotzdem noch auf das Spiel warten müssen.

Aber was wird das neue Witcher überhaupt für ein Spiel? Zwar haben wir bis auf ein Hexer-Medaillon im Schnee noch keine Bilder oder gar Trailer gesehen, ein paar grundsätzliche Infos über den Titel gibt es aber schon:

- Geralt wird durch eine neue Hauptfigur ersetzt, kommt aber noch im Spiel vor. Vermutet wurde bereits, dass wir Ciri spielen, doch nicht alles spricht dafür.
- Passend zur neuen Hauptfigur soll das nächste Witcher eine ganz neue Saga starten, die zwei weitere Spiele umfasst. Die Trilogie wird keine direkte Fortsetzung von The Witcher 3, sondern erzählt eine eigene Geschichte.
- Das neue Spiel soll mit neuen Gameplay-Elementen und Mechaniken ein »kreatives Risiko« eingehen. Auf Mikrotransaktionen will man aber weiterhin komplett verzichten.
- Statt der hauseigenen RedEngine kommt dieses Mal die Unreal Engine 5 zum Einsatz.

## Half-Life 3

# »DAS SPIEL GIBT ES WIRKLICH!«

Half-Life 3 ist wohl das berühmteste Gespenst der bisherigen Videospiegelgeschichte. Seit Half-Life 2: Episode 2 mit einem Cliffhanger endete, geistern Gerüchte um eine Fortsetzung im Internet herum. Vor einigen Jahren wurde dann sogar bekannt, dass Valve insgesamt fünf Half-Life-Spiele geplant und wieder verworfen habe. Ganz gegeben haben die Entwickler ihre Shooter-Reihe aber wohl auch nach dem VR-Ableger Half-Life: Alyx noch nicht. Erst vor kurzem tauchte ein weiterer Hinweis auf eine Fortsetzung auf, und jetzt will ein Leaker sogar viele Details zu einem neuen Half-Life kennen. Die neuen Gerüchte um Half-Life 3 stammen vom Content Creator Gabe Follower, der unter anderem einen YouTube-Kanal mit Neuigkeiten rund um Valve-Spiele betreibt. Ob er über eigene Quellen innerhalb von Valve verfügt, ist zwar nicht klar, doch im Mai berichtete Gabe Follower als einer der ersten über den inzwischen angekündigten Shooter Deadlock. Das neueste Video von Gabe Follower lässt aufhorchen. Er behauptet hier selbstbewusst: »Half-Life 3 gibt es wirklich!«, und führt jede Menge Details zum Spiel auf:

- Das Spiel soll eine direkte Fortsetzung von Half-Life: Alyx sein, wird aber nicht für VR entwickelt.
- Ihr sollt wieder einen HEV-Anzug tragen.
- Die Gravity-Gun soll zurückkehren. Außerdem soll es auch ganze Levels mit veränderter Schwerkraft geben.
- Es soll in die Alien-Welt Xen gehen, die wir schon aus dem allerersten Half-Life kennen.
- Angeblich gibt es auch endlich ein Wettersystem und einen Tag-Nacht-Wechsel.
- Auch das Steuern von Fahrzeugen soll eine Rolle spielen.
- Das Verhalten und die Animationen von NPCs sollen aufwendig weiterentwickelt worden sein.

Woher stammen die Infos? All das hat Gabe Follower in den letzten Jahren aus zahlreichen Infoschnipseln zusammengeschustert, aber laut eigenen Angaben auch mit einem Valve-Insider gesprochen. Angeführt werden auch andere Leaks, wie etwa der Eintrag im Lebenslauf einer Synchronsprecherin, der vor zwei Wochen Gerüchte um Half-Life 3 befeuerte. In den Spieldateien anderer Valve-Titel wurde seit März 2021 immer wieder ein Projekt namens HLX erwähnt, das laut ihm für das nächste große Half-Life steht. Im Zusammenhang damit tauchen immer wieder Begriffe und Code-Zeilen auf, die eindeutig mit dem Universum der Spiele zusammenhängen. Da HLX selbst im neuen Valve-Shooter Deadlock erwähnt wird, ist es sehr wahrscheinlich, dass Valve in den letzten Jahren an einem Projekt im Half-Life-Universum gearbeitet hat. Allerdings gibt auch Gabe Follower selbst zu, dass alle Informationen mit Vorsicht zu genießen seien. Denn wir wissen ja inzwischen, dass die Entwickler schon einige Half-Life-Fortsetzungen eingestellt haben.



## Skull and Bones

# INZWISCHEN AUF STEAM



Lange Zeit steckte Ubisofts Piratenspiel in der Entwicklungshölle fest und hisste erst im Februar 2024 die Segel – nach über zehn Jahren Entwicklungszeit. Doch wie wir im Test feststellen mussten, war das Spiel zum Release immer noch nicht fertig und konnte dementsprechend auch nicht besonders viele Fans gewinnen. Mit dem Steam-Release am 22. August sollte sich das ändern. Um besonders viele neue Seeräuber zu rekrutieren, sollte Skull and Bones zum Steam-Release eigentlich eine kostenlose Probeversion bekommen. Insgesamt sechs Stunden hätte man das Spiel ausprobieren und anschließend vergünstigt erwerben können. Einen Tag vor dem Release teilte man mit, dass sich die Gratisaktion verschiebe. Ein neuer Termin wurde nicht genannt. Bisher ist Ubisoft mit dem Steam-Release wahrscheinlich nicht zufrieden. Knapp 2.600 Spielerinnen und Spieler waren bisher gleichzeitig über Valves Plattform aktiv (Stand 2.9.2024). Dass Skull and Bones doch noch die Kurve kriegt und ein großer Erfolg wird, erscheint sehr unwahrscheinlich.

## Die gamescom-Awards

# DAS SIND DIE GEWINNER

Auch in diesem Jahr wurden wieder die gamescom-Awards in Köln verliehen. Hier sind die Preisträger von 2024:

- Best Visuals \_\_\_\_\_ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best Audio \_\_\_\_\_ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best Gameplay \_\_\_\_\_ Frostpunk 2, 11bit studios
- Most Entertaining \_\_\_\_\_ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Most Epic \_\_\_\_\_ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Most Wholesome \_\_\_\_\_ Tavern Talk, Gentle Troll Entertainment
- Games for Impact \_\_\_\_\_ Creatures of Ava, Inverge Studios / 11bit studios
- Best Microsoft Xbox Game \_\_\_\_\_ Little Nightmares 3, Supermassive Games / Bandai Namco Entertainment
- Best PC Game \_\_\_\_\_ Kingdom Come: Deliverance 2, Warhorse Studios / Plaion
- Best Sony PlayStation Game \_\_\_\_\_ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Best Mobile Game \_\_\_\_\_ Genshin Impact, HoYoverse
- Best Trailer / Announcement \_\_\_\_\_ Monster Hunter Wilds, Capcom
- Best of Show Floor \_\_\_\_\_ Microsoft Xbox / Bethesda / Blizzard
- HEART OF GAMING Award \_\_\_\_\_ Games protect democracy
- gamescom sustainability award \_\_\_\_\_ Tencent Games